

**ตารางวิเคราะห์ความสอดคล้องรายวิชา**  
**ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้/จุดประสงค์การเรียนรู้**

รายวิชา การสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย 1 รหัสวิชา ว22283 เวลา 40 ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 2/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

| มาตรฐานการเรียนรู้                                                                                                                                                                                             | ผลการเรียนรู้                                                                     | จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                                    | สาระการเรียนรู้แกนกลาง                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม | 1. บอกความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียได้                       | K : 1. บอกความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียได้                                                                                                                                                                                                                          | 1. ความหมาย ความสำคัญ และองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดีย                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                                | 2. อธิบายหลักการออกแบบสื่อมัลติมีเดียได้                                          | K : 2. อธิบายหลักการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องได้                                                                                                                                                                                                                        | 2. หลักการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย                                                                                                                                             |
|                                                                                                                                                                                                                | 3. เขียน Story Board แสดงการออกแบบสื่อมัลติมีเดียได้อย่างถูกต้องตามหลักการ        | P : 3. เขียน Story Board แสดงการออกแบบสื่อมัลติมีเดียตามหลักการและองค์ประกอบที่ครบถ้วน                                                                                                                                                                                                   | 3. การเขียน Story Board                                                                                                                                                     |
|                                                                                                                                                                                                                | 4. ใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรม Adobe Captivate ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียได้ | K : 4. บอกส่วนประกอบและหน้าต่างการทำงานของโปรแกรม Adobe Captivate ได้<br>P : 5. ใช้คีย์ลัดในโปรแกรม Adobe Captivate ได้<br>K : 6. อธิบายการใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ของโปรแกรม Adobe Captivate ในการสร้างสื่อมัลติมีเดียได้<br>P : 7. ใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ ในโปรแกรม Adobe Captivate ได้ | 4. รู้จักกับโปรแกรม Adobe Captivate<br>- ส่วนประกอบและหน้าต่างการทำงาน<br>- การใช้คีย์ลัด<br>5. การใช้งานเครื่องมือต่าง ๆ โปรแกรม Adobe Captivate ในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย |

| มาตรฐานการเรียนรู้                                                                                                                                                                                             | ผลการเรียนรู้                                                                                                                                                                                                            | จุดประสงค์การเรียนรู้                                                                                                                                                                                                                                                       | สาระการเรียนรู้แกนกลาง                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| ว 4.2 เข้าใจและใช้แนวคิดเชิงคำนวณในการแก้ปัญหาที่พบในชีวิตจริงอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเรียนรู้ การทำงาน และการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ รู้เท่าทัน และมีจริยธรรม | 5. ผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่น หรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก (EEC) ให้น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ และมีคุณภาพต่อการนำไปประยุกต์ใช้ในงานด้านต่าง ๆ ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate | P : 8. ผลิตสื่อมัลติมีเดียเพื่อนำเสนอเกี่ยวกับบริบทท้องถิ่น หรือโครงการพัฒนาระเบียงเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก ด้วยโปรแกรม Adobe Captivate ได้<br>P : 9. นำเสนอ และเผยแพร่ผลงานของตนในรูปแบบและวิธีการที่เหมาะสม<br>A : 10. สามารถทำงานเป็นกลุ่ม และมีความรับผิดชอบต่องานที่ทำ | 6. การสร้างสรรค์งานสื่อมัลติมีเดีย<br>7. การนำเสนอและเผยแพร่ผลงานสื่อมัลติมีเดีย |